

ART / FEU

Concevez votre spectacle et séquencez vos tirs en toute simplicité



Manuel d'installation et d'utilisation

Version 1.5 – Mars 2013

Création et distribution



A – INSTALLATION

A1. Configuration requise 3
A2. Installation du logiciel 3

B – INTRODUCTION

B1. Bienvenue 4
B2. Recommandations 4
B3. Conditions d'utilisation sous licence TracEid 4
B4. Marques déposées 4
B5. Nous contacter 4

C – DÉBLOCAGE

C1. Identifiant d'installation 5
C2. Clé de déblocage 5

D – PRISE EN MAIN

D1. Lancement du logiciel 6
D2. Vocabulaire 6
D3. Outils et menus contextuels 7

E – UTILISATION

E1. Création d'une nouvelle séquence 8
E2. Modélisation d'une séquence 8
E3. Les Listes 11
E4. Gestion des artifices 12
E5. Ajout de musiques 14
E6. Exécution d'une séquence 15
E7. Impressions 16
E8. Aide et supports 20
E9. Conseils et astuces 20

A1. Configuration requise

Afin d'utiliser au mieux les capacités du logiciel, voici les conditions minimales à réunir :

- Un ordinateur personnel équipé d'un processeur de 1,5 GHz minimum,
- Disque dur disposant d'au moins 30 Mo d'espace disponible pour une installation et une utilisation normale. Cette valeur ne tient pas compte des différentes sauvegardes pouvant être réalisées.
- Souris,
- Moniteur VGA ou compatible,
- 512 Mo de mémoire vive,
- Système d'exploitation Windows XP, Vista, Seven.
- Logiciel de visualisation de fichiers PDF (type Acrobat reader)

Si ces éléments ne sont pas réunis, le logiciel risque de ne pas fonctionner correctement et des erreurs pourront survenir lors de son installation ou durant son utilisation.

De plus, vous devez disposer des privilèges administrateur pour installer l'application.

A2. Installation du logiciel

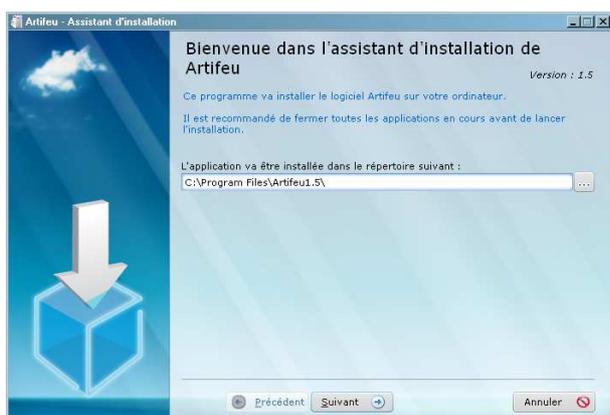
Pour installer le logiciel *Artifeu*, vous devez utiliser le programme d'installation *Install_Artifeu.exe* soit téléchargé sur le site www.artifeu.fr soit depuis le CDRom fourni et répondre aux différentes questions posées.

Comment faire...

- Insérez le CDRom dans le lecteur et laissez-le s'exécuter
- Sinon, cliquez sur le bouton **Démarez** et sélectionnez l'option '**Exécuter...**'.
- Windows affiche la boîte de dialogue **Exécuter**.
- Choisissez le lecteur de CDRom et le programme **Install_Artifeu.exe** dans la zone 'Ouvrir' et choisissez **OK**.



- L'assistant d'installation du logiciel *Artifeu* se lance. Pour continuer, appuyez sur le bouton « **J'accepte l'accord de licence** ». Si vous n'êtes pas en accord avec le contrat, appuyez sur le bouton « **Je refuse l'accord de licence** », ce qui mettra fin à l'installation du logiciel sur votre ordinateur.



- Vous pouvez modifier le répertoire d'installation par défaut du logiciel *Artifeu*. Ensuite validez en cliquant sur le bouton « **Suivant** » pour que le logiciel s'installe. Une fois la procédure terminée, une icône *Artifeu* est insérée sur votre bureau. Validez par « **Terminé** ».

B1. Bienvenue

Bienvenue dans l'environnement *d'Artifeu*, logiciel de conception et de séquençement de tirs de feux d'artifices. Ce manuel aborde tous les aspects relatifs à la création d'une séquence et à son déroulement. L'environnement de travail est simple et intuitif afin de permettre une prise en main très rapide.

Vous y trouverez de nombreux conseils, astuces et exemples concrets qui vous permettront d'utiliser au mieux la puissance de votre outil logiciel.

B2. Recommandations

Ce manuel va vous permettre de vous exercer à acquérir les réflexes nécessaires à une bonne utilisation du logiciel *Artifeu*. Il n'est pas exhaustif quant aux possibilités du logiciel, mais lisez-le en détail. Il est conseillé d'utiliser le logiciel en même temps afin de suivre le cheminement des leçons.

Dans tous les cas, n'hésitez pas à nous contacter afin d'obtenir un conseil ou une information complémentaire.

Note : Ce manuel n'est pas contractuel, TracEid se réserve le droit de modifier ou supprimer tout sujet traité dans ce document. Les images et textes présentés dans ce manuel peuvent différer de la réalité, compte tenu de l'évolution du produit.

B3. Conditions d'utilisation sous licence TracEid

Ce logiciel bénéficie de la protection légale accordée aux logiciels. TracEid vous autorise à faire une copie du programme original uniquement à des fins de sauvegarde.

TracEid autorise une utilisation de ses logiciels sur n'importe quel ordinateur compatible, sans restriction du nombre d'utilisateurs. Cependant, une licence n'est valable que pour l'utilisation sur un seul ordinateur. Aussi, tout usage simultané d'une licence monoposte sur plusieurs ordinateurs entraîne la violation des droits de reproduction de TracEid.

B4. Marques déposées

Dans ce manuel nous faisons référence aux produits et logiciels suivants :

- *Artifeu* est une marque déposée par TracEid.
- *Windows* est une marque déposée par Microsoft Corporation.

B5. Nous contacter

Si après avoir lu ce manuel, vous souhaitez nous contacter afin de communiquer des remarques, suggestions, ou si vous avez des questions, n'hésitez pas à envoyer un mail détaillé (formulaire en ligne sur le site web) ou un fax en spécifiant les données ci-dessous :

- Le nom de votre société ou votre nom,
- Votre numéro de téléphone ou de télécopie pour vous joindre,
- Le numéro de version que vous possédez,
- Modèle de votre ordinateur (caractéristiques et système d'exploitation).

TracEid
13, Grande rue
89360 CARISEY

Fax : 03 86 75 48 25
Email : artifeu@traceid.fr
Web : www.artifeu.fr

C1. Identifiant d'installation

Lancez l'application depuis l'icône du bureau.

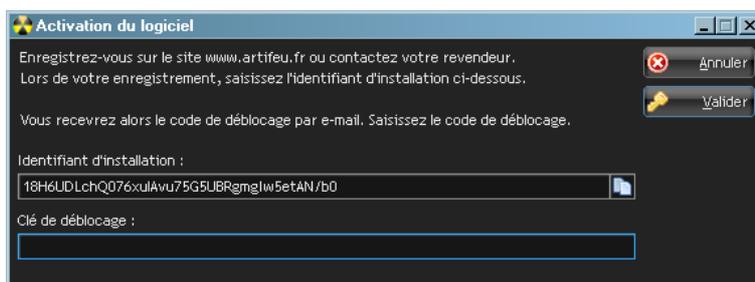
Le message « Version d'évaluation » apparaît en haut à droite de la fenêtre ce qui signifie que, pour le moment, votre logiciel n'est pas déblocqué ; il est donc limité à la création de 5 lignes.

- Soit vous avez décidé d'installer le logiciel *Artifeu* à des fins d'essais et vous ne souhaitez pas acquérir de licence. Dans ce cas, vous pouvez essayer toutes les fonctionnalités d'*Artifeu* à ceci près que vous êtes limité à la création de 5 lignes par séquence.
- Soit vous avez opté pour l'acquisition d'une licence afin de pouvoir utiliser pleinement le logiciel *Artifeu*. Pour obtenir un droit d'utilisation définitif et spécifique au poste sur lequel vous venez d'installer le logiciel, vous devez renseigner une clé de déblocage. Cette clé est fournie par TracEid uniquement.

Le déblocage se fait en 2 temps, pour cela :

1/ Allez dans le Menu « Application » et choisissez « Activer ». La fenêtre ci-contre s'ouvre. Copiez votre Identifiant d'installation en utilisant le bouton « copier ».

Appuyez sur le bouton « Valider » pour fermer la fenêtre d'activation.



2/ Allez vous enregistrer sur le site suivant :

www.artifeu.fr/enregistrement.php

Renseignez tous les champs obligatoires et appuyez sur le bouton « Valider » pour envoyer votre fiche d'enregistrement.

C2. Clé de déblocage

Sous 24 heures, une clé de déblocage vous sera renvoyée par mail. Saisissez alors celle-ci dans le champ « clé de déblocage » en retournant dans le Menu « Application/Activer » puis cliquez sur « Valider ».



Un message vous informe que votre logiciel est déblocqué.

Le message « Version d'évaluation » n'est plus indiqué : vous pouvez désormais utiliser pleinement le logiciel.

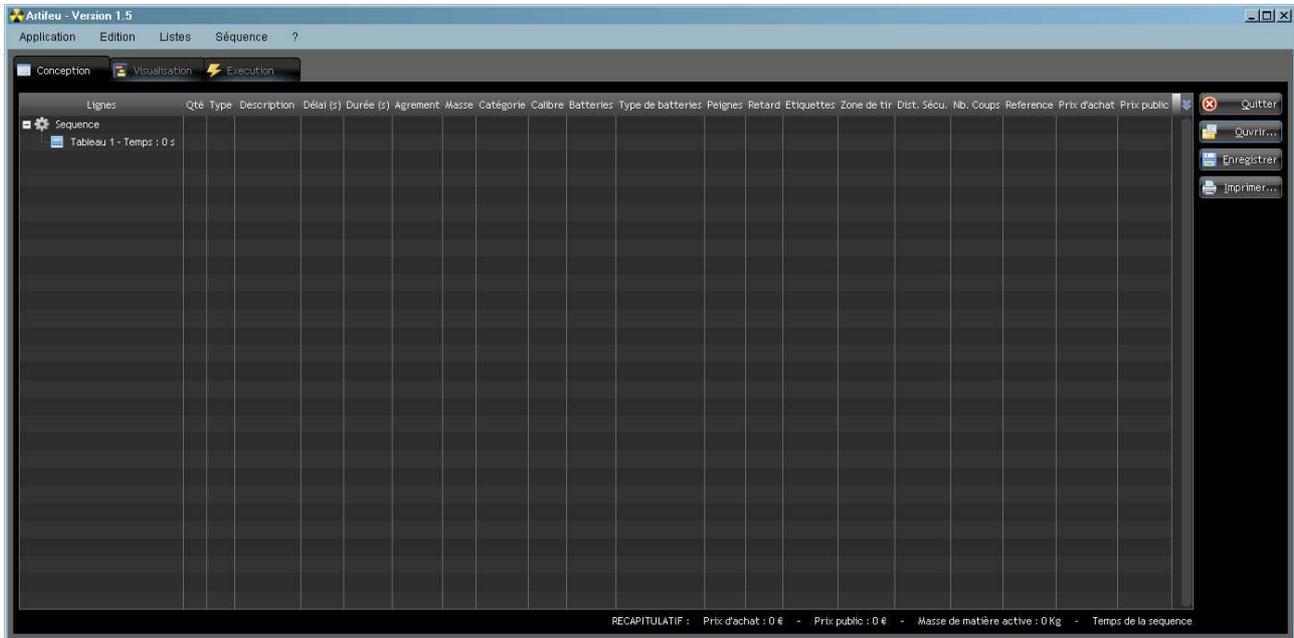
D1. Lancement du logiciel

Lancez l'application depuis l'icône du bureau.



Le logiciel s'ouvre par défaut sur l'onglet « **Conception** » sur une nouvelle séquence. C'est dans cette fenêtre que vont être réalisés la conception et le séquençage des artifices.

Choisir « **Ouvrir** » si vous souhaitez ouvrir une séquence déjà enregistrée afin de la modifier ou de l'exécuter.



Une ligne récapitulative située en-dessous du tableau de la séquence affiche les totaux suivants : prix d'achat, prix public, masse de matière active et temps de la séquence.

Le deuxième onglet « **Visualisation** » donne une représentation de votre séquence sous forme d'un diagramme de type Gantt.

Le dernier onglet « **Exécution** » permet de lire votre séquence de tir : lecture des fichiers audio et indication des tops de tirs.

D2. Vocabulaire

Le Logiciel Artifeu permet de concevoir une séquence de tir afin de synchroniser la musique et le départ de chaque artifice.

Séquence : on appelle séquence le feu d'artifice dans sa globalité.

Tableau : un tableau est un enchaînement de plusieurs lignes d'artifices. Habituellement, on associe une musique à un tableau.

Ligne : une ligne de tir est composée d'un fil électrique + un allumeur électrique + un artifice. L'ensemble des lignes est connecté sur une console de tir où l'artificier déclenche chaque ligne en appuyant sur un bouton.

Sous-Ligne : il arrive parfois que l'on soit obligé de brancher 2 ou plusieurs lignes sur le même bornier de la console de tir soit par économie de bornier soit pour faire partir les artifices en même temps. On utilisera alors le terme sous-lignes.

Ligne externe : C'est une ligne qui n'est pas tirée depuis la console principale mais depuis un système annexe (déclenchement de raffaleur, d'effets lumineux, etc.). Elle n'est donc pas numérotée pour ne pas perturber l'ordre chronologique des lignes de la console.

Blanc : c'est un temps mort que l'on peut insérer entre 2 tableaux pour créer une rupture dans le feu sans pour autant arrêter le chronomètre principal. Cela s'avère utile, par exemple, pour une intervention extérieure (discours, chants, applaudissements, etc.).

D3. Outils et menus contextuels

Les outils de conception d'une séquence du logiciel *Artifeu* sont très simples. Vous y retrouvez des fonctions courantes (ouvrir, enregistrer, imprimer,...) situées sur la droite de l'écran et des fonctions propres au logiciel accessibles depuis les menus contextuels. L'accès au menu contextuel se fait en utilisant le clic droit de la souris.



Menu contextuel « Tableau »



En faisant un clic droit sur un « **Tableau** », vous obtiendrez un menu contextuel permettant de réaliser plusieurs fonctions.

- Insérer, ajouter ou supprimer un tableau
- Ajouter une ligne
- Ajouter une ligne externe
- Ajouter un blanc à la fin du tableau
- Accéder aux propriétés du tableau

Menu contextuel « Ligne »



En faisant un clic droit sur une « **Ligne** », vous obtiendrez un menu contextuel permettant de réaliser plusieurs fonctions.

- Insérer, ajouter ou supprimer une ligne
- Insérer, ajouter ou supprimer une ligne externe
- Ajouter une sous-ligne
- Ajouter un blanc à la fin du tableau
- Accéder aux propriétés de la ligne

Menu contextuel « Sous-Ligne »



En faisant un clic droit sur une « **Sous-ligne** », vous obtiendrez un menu contextuel permettant de réaliser plusieurs fonctions.

- Ajouter ou supprimer une sous-ligne
- Accéder aux propriétés de la sous-ligne

E1. Création d'une nouvelle séquence

Pour créer une nouvelle séquence :



- Lancez le logiciel *Artifeu* depuis l'icône du bureau.
- Placez-vous sur l'onglet « Conception » et cliquez sur « **Enregistrer** » dans le menu de droite. Dans la fenêtre qui s'ouvre, choisir le répertoire de destination et un nom pour votre fichier puis cliquer sur le bouton « **Enregistrer** ». Vous allez dès à présent pouvoir créer votre séquence.

E2. Modélisation d'une séquence

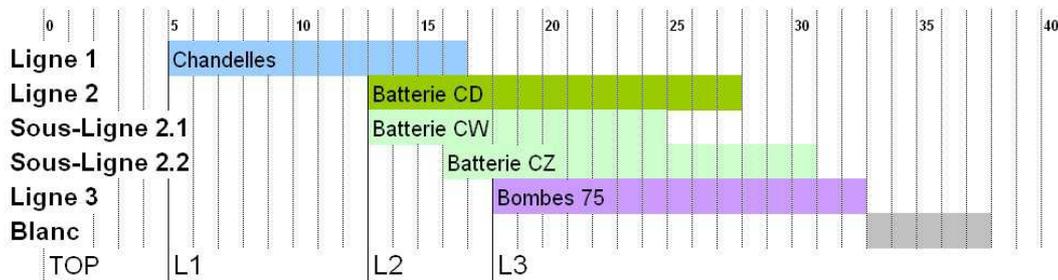
Une séquence de tir se compose de différents tableaux eux-mêmes composés de différentes lignes. Ce que vous pouvez construire avec *Artifeu*, c'est le séquençage des artifices.

Exemple :

Voici un tableau composé de 3 lignes et 2 sous-lignes. La sous-ligne 2.1 se déclenche sur le Top L2 sans retard et la sous-ligne 2.2 se déclenche avec un retard de 3 secondes sur le Top L2.

Le diagramme ci-dessous nous indique les 3 tops de tir à 5, 13 et 18 secondes du début.

Un blanc de 5 sec. a été rajouté en fin de tableau soit un temps total de tableau de 38 sec.



E21-Conception

Dans la séquence enregistrée précédemment (paragraphe E1), un premier tableau est déjà positionné. Insérez la première ligne avec le menu contextuel « Tableau » puis « Ajouter une ligne ». La fenêtre suivante apparaît :

Cette fenêtre se compose de 3 cadres distincts :

- propriétés de l'artifice,
- matériel nécessaire à la mise en œuvre de l'artifice,
- informations commerciales.

Dans le cadre « Propriétés de l'artifice », renseignez toutes les informations dont vous disposez sur l'artifice :

- **La quantité** d'artifices connectés sur la ligne,
- **La référence du fabricant**,
- **Le type d'artifice** ; un menu déroulant propose une liste prédéfinie qu'il est possible de compléter à volonté,
- **La description de l'effet** de l'artifice ; selon le type choisi des descriptions sont proposées en automatique,
- **Le délai avant effet** c'est-à-dire le temps en secondes entre le top précédent et le top de cet artifice,
- **La durée de l'effet** de l'artifice en secondes,
- **Le calibre** de l'artifice en millimètres,

- La **catégorie** de l'artifice,
- Le **Numéro d'agrément** de l'artifice,
- La **masse** (unitaire) de matière active de l'artifice en grammes,
- Le **nombre de coups**, à renseigner pour les batteries et les combinaisons d'artifices,
- La **distance de sécurité** de l'artifice en mètres

Afin de faciliter la saisie, un outil de recherche est disponible. Il permet d'accéder à la base de données des artifices agrémentés à ce jour en France. Cliquez sur le bouton  situé à l'extrémité de la ligne « Référence fabric. », sélectionnez votre artifice dans la base et « Valider ». De retour sur la fenêtre « Ajouter une ligne », remplissez les champs vides restants si nécessaire.

Pour l'utilisation détaillée de la base des artifices, voir paragraphe E4.

Dans le cadre « Matériel », renseignez les informations qui vous paraissent utiles pour gérer les accessoires et le matériel de tirs non pyrotechnique :

- Le **nombre de batteries** ; indiquez le nombre de batteries (regroupement de mortiers) nécessaire,
- Le **type de batteries** ; champ libre permettant d'indiquer un type (5x75 droit par exemple) ou une référence,
- Le **nombre de peignes** ; si les bombes utilisées ne sont pas grappées, indiquez le nombre de peignes,
- Le **type de retard** des peignes ; indiquez le temps en seconde (par exemple R3, R4, ...),
- Le **nombre d'étiquettes** ; possibilité d'imprimer plusieurs étiquettes pour le repérages des artifices,
- La **zone de tir** ; permet d'indiquer la zone où sera implanté l'artifice sur le chantier.

Dans le cadre « Informations commerciales », vous pouvez renseigner :

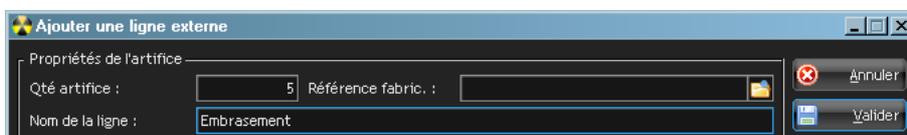
- Le **prix d'achat** ; le prix auquel vous achetez l'artifice chez le fabricant (si vous êtes professionnel),
- Le **prix public** ; le prix auquel vous vendez l'artifice au client final.

Toutes les informations ne sont pas obligatoires pour la création d'une ligne. Une fois les informations jugées nécessaires renseignées, cliquer sur le bouton « **Valider** » pour enregistrer vos données.

La première ligne apparaît alors sur la séquence. Faites de même pour les lignes suivantes en utilisant le menu contextuel « Ligne » puis « Ajouter une ligne ».

Pour ajouter une Sous-Ligne, la procédure est quasiment la même. Sélectionnez avec le clic gauche de la souris la ligne sous laquelle vous voulez mettre une sous-ligne. Ouvrez le menu contextuel « Ligne » avec le clic droit puis sélectionnez « Ajouter une sous-ligne ».

Pour ajouter une Ligne Externe, faites un clic droit à l'endroit voulu dans la séquence et choisissez « Ajouter une ligne externe ». Il faudra renseigner, en plus des propriétés standards d'une ligne, le « **nom de la ligne** » qui apparaîtra dans la séquence car une ligne externe ne comporte pas de numéro.



Voici la séquence *Exemple* dans l'onglet « **Conception** » du logiciel *Artifeu* :

Lignes	Qté	Type	Description	Délai (s)	Durée (s)	Agrément	Masse	Catégorie	Calibre	Peignes	Batteries	Type de batteries	Retard	Etiquettes	Zone de tir
Séquence															
Tableau 1 - Temps : 38 s			.\Piste1.mp3												
Ligne 1	9	Chandelle romaine	Chandelle calibre 20 mm 30 secondes 10 comètes argent	5	12	AD/CH/60347	91,000	K2	20		3	Porte chandelle		9	Zone 1
Ligne 2	2	Batteries	PACK CD 19/30 POT A FEU CRACKERS A BOMBETTES CRACKERS	8	15	BA/70822/07/13	390,000	K3			0			2	Zone 1
Sous-ligne 2.1	1	Batteries	Pack CW 21 Coups comètes rouges/Bombes rouges et timerain	12		BA/73928/11/15	491,000	K3			0			1	Zone 1
Sous-ligne 2.2	1	Batteries	Pack CZ 25 coups comètes bl/bbe cascade /rouge/verte/ jaune	3	15	BA/73931/11/15	491,000	K3			0			1	Zone 1
Ligne 3	5	Bombe	Bombe 75 mm pluie argent	5	15	AD/BB/65028	160,000	K3	75	1	1	5x75 droit	R3	1	Zone 2
Temps mort de 5s					5										

E22-Visualisation

L'onglet « **Visualisation** » donne une représentation sous forme de diagramme de Gantt où apparaît pour chaque ligne :

- le délai avant effet en grisé
- la durée de l'effet en couleur

Voici la même séquence *Exemple* dans l'onglet « **Visualisation** » du logiciel *Artifeu* :



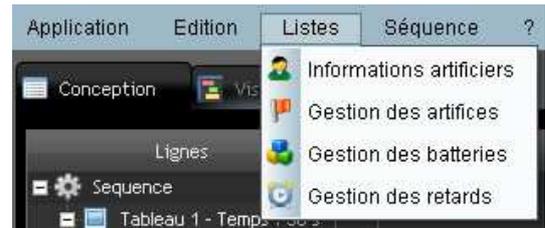
Pour déplacer le diagramme, vous pouvez utiliser les boutons de navigation rapide situés en haut. Ils vous permettent :

- de vous placer au début ou à la fin du diagramme,
- de reculer ou d'avancer d'une page,
- de reculer ou d'avancer de 10 secondes.

Enfin, pour un positionnement précis, il suffit de maintenir le clic gauche de la souris enfoncé. Une petite main apparaît et vous pouvez déplacer le diagramme dans le sens que vous voulez.

E3. Les Listes

Le Menu « Listes » donne accès à plusieurs bases de données qu'il est possible de modifier. Toutes ces bases sont faites de la même manière : vous trouverez sur la droite les boutons « Nouveau », « Modifier » et « Supprimer ».



- **Nouveau** : ajoute un nouvel élément dans la base de données,
- **Modifier** : modification de l'élément sélectionné,
- **Supprimer** : supprime l'élément sélectionné (possibilité de sélectionner plusieurs éléments)

E31-Informations artificiers

Cette base permet de renseigner les données personnelles de chaque artificier pouvant être amené à utiliser le logiciel *Artifeu*. Ces informations serviront à remplir le document Cerfa 14098*01 « Formulaire de déclaration de spectacle pyrotechnique » en automatique.

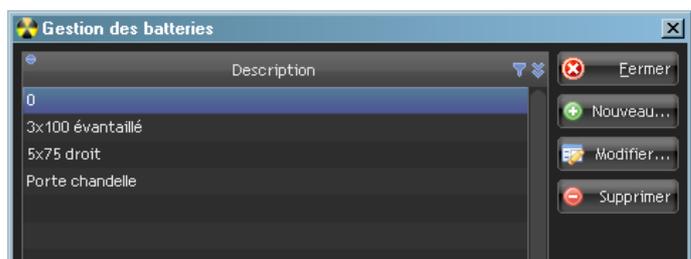
E32-Gestion des artifices

La liste « Gestion des artifices » fait l'objet d'un paragraphe séparé E4 que vous trouverez ci-après.

E33-Gestion des batteries

Cette base permet de décrire les types de batteries que l'artificier va utiliser pour ses mortiers.

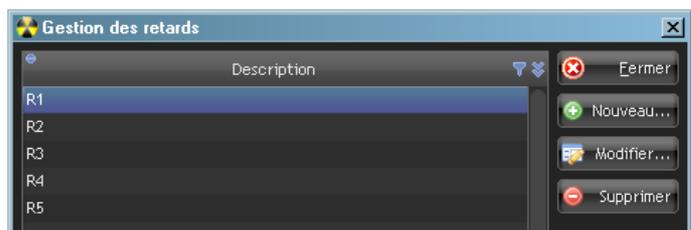
Cette base se renseigne automatiquement au fur et à mesure de la création d'une séquence. Ces informations seront utiles pour l'édition de la liste du matériel nécessaire à l'installation du feu.



E34-Gestion des retards

Cette base permet de décrire les types de retards (peignes) que l'artificier va utiliser pour grapper les salves de bombes.

Cette base se renseigne automatiquement au fur et à mesure de la création d'une séquence. Ces informations seront utiles pour l'édition de la liste du matériel nécessaire à l'installation du feu.



E4. Gestion des artifices

Le logiciel *Artifeu* possède une base de données de plus de 30000 artifices. Cette base contient tous les artifices agrémentés à ce jour en France par l'INERIS, tous fabricants confondus. Cette base n'est pas verrouillée, c'est-à-dire qu'il est possible d'ajouter, de supprimer ou de modifier des données au fur et à mesure de la création de séquences.

A chaque fois que vous ajoutez une ligne (ou une sous-ligne ou une ligne externe) dans une séquence, les caractéristiques de l'artifice sont automatiquement enregistrées et mis à jour dans la base de données.

Accessible depuis le menu « **Listes** » puis « **Gestion des artifices** », la base de données se présente de la façon suivante :

The screenshot shows the 'Gestion des artifices' application. At the top, there are search criteria fields: 'Code article interne', 'Catégorie', 'N° d'agrément', 'Type d'artifice', 'Référence fab.', and 'Description', 'Fabricant'. Below these is a table with columns: Code Article, Type, Description, Référence, Catégorie, Durée (s), Calibre (mm), Symbole, Agrément, Matière Active (g), Distance de Sécurité (m), Fabricant, and Nb. Coups. The table contains several rows of data for various types of fireworks like 'Batterie d'artifices', 'Bombe', and 'Batterie d'artifices'.

Les boutons de navigation dans la base situés à droite sont les suivants :

- **Actualiser** : rafraîchit la liste des artifices selon les critères de recherche renseignés,
- **Nouveau** : ajoute un artifice dans la base de données,
- **Modifier** : modification de l'artifice sélectionné,
- **Supprimer** : supprime le ou les artifices sélectionnés,
- **Importer** : charge une base externe (type Excel) propre à l'utilisateur.

E41-Recherche d'artifices

Pour rechercher un artifice dans la base, vous pouvez renseigner jusqu'à 7 critères différents vous permettant de filtrer les réponses : code article, type, catégorie, description, numéro d'agrément, référence fabricant et fabricant.

Saisissez les critères voulus puis cliquez sur « Actualiser ». Seuls les artifices répondant à vos critères sont alors affichés.

Voici un exemple pour les critères « *Bombe / rouge / K3* » :

The screenshot shows the 'Gestion des artifices' application with search criteria set to 'Bombe', 'rouge', and 'K3'. The table displays results for various 'Bombe' types, all with a 'Catégorie' of 'K3' and 'Matière Active' of 75g. The 'Description' column shows different colors and finishes like 'jaune/mi rouge', 'mi rouge/mi vert', 'mi blanc/mi rouge', 'mi rouge/mi bleu', 'scintillant or et rouge', 'argent et rouge', and 'bleu blanc rouge'.

Il est également possible de saisir directement des données dans les entêtes de colonnes pour rechercher un artifice. Cliquez sur le symbole « Entonnoir » de la colonne voulue et tapez votre texte. Au fur et à mesure de la saisie, la base s'actualise instantanément et propose les artifices répondant à la saisie.

The screenshot shows the 'Gestion des artifices' application with search criteria set to 'A29705'. The table displays results for various 'Batteries' types, all with a 'Catégorie' of 'K3' and 'Matière Active' of 0g. The 'Description' column shows different types of batteries like 'Pack le roi tonnerre 25 coups allumage par mèche', 'Pack 22 coups comètes crackers allumage par mèche', 'Pack 7 bombes bleues et crépitements or - allumage par mèche', 'Pack 7 bombes 50 mm variées final crackers - allumage par mèche', and 'Pack 7 bombes sifflet +clignotant blanc - allumage par mèche'.

E42-Modification d'artifices

Il est possible de modifier ou compléter les propriétés par défaut d'un artifice directement dans la base. Pour cela, sélectionnez l'artifice avec le clic gauche de la souris et cliquez sur le bouton « Modifier ».

La fenêtre suivante s'ouvre :

Dans cet exemple, il a été rajouté « 16 » dans le champ « Nombre de coups » de l'artifice.

E43-Suppression d'artifices

Pour supprimer un artifice de la base de données, sélectionnez l'artifice avec le clic gauche de la souris et cliquez sur le bouton « Supprimer ». Une fenêtre s'ouvre pour vous demander de confirmer ou non votre choix.

Remarque : il est possible de supprimer plusieurs artifices simultanément. Pour cela, maintenez la touche « Ctrl » du clavier enfoncée et sélectionnez les artifices avec le clic gauche. Ensuite, cliquez sur le bouton « Supprimer ».

E44-Importer des artifices

Si vous souhaitez importer une base de données personnelle dans le logiciel *Artifeu*, veillez à bien respecter les points suivants :

- le fichier doit être fait dans un tableur (Excel ou autre) et avoir un format .xls ou .xlsx,
- l'ordre des colonnes du fichier doit être le même que l'ordre des colonnes d'*Artifeu* (type, description, référence, catégorie, ...),
- ne pas nommer les colonnes et travailler sur la « Feuille 1 » du classeur.

Quand votre classeur est prêt, cliquez sur le bouton « Importer » et indiquez le chemin de votre fichier. Cliquez alors sur le bouton « Ouvrir ». Votre base va s'ajouter à la base existante.

E5. Ajout de musiques

Le logiciel *Artifeu* permet de synchroniser la lecture de pistes audio et le déclenchement manuel des artifices afin de réaliser des spectacles pyromusicaux de qualité et ce sans connexion informatique.

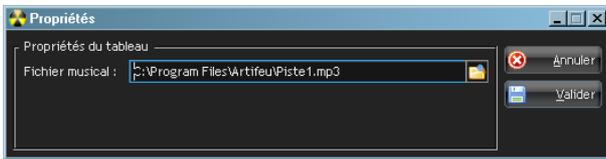
Sur l'onglet « **Conception** », une fois la séquence créée (un ou plusieurs tableaux), le logiciel indique le temps de chaque tableau en secondes (et aussi en minutes si le temps dépasse les 59 secondes). Il ne vous reste plus qu'à échantillonner vos musiques et préparer vos morceaux en respectant les temps donnés.

Pour ajouter un « blanc » entre 2 tableaux, utilisez la fonction « **ajouter un blanc** » du menu contextuel « Tableau ». Ce temps mort crée une rupture dans le feu sans pour autant arrêter le chronomètre principal. Indiquez la durée du blanc en secondes.

Lignes	Qté	Type	Description
Sous-ligne 2.1	1	Batteries	Pack CW 21 Co
Sous-ligne 2.2	1	Batteries	Pack CZ 25 cou
Ligne 3	5	Bombe	Bombe 75 mm p
Temps mort de 5s			.\Piste2.mp3
Tableau 2 - Temps : 30 s			
Ligne 4	2	Batteries	Pack CD 19 Co

Artifeu gère 2 formats audio : les fichiers .wav et les fichiers .mp3

Pour attribuer une musique à un tableau, sélectionnez le tableau puis choisissez « Propriétés » dans le menu contextuel « Tableau ». La fenêtre suivante s'ouvre :



Cliquez sur le bouton « Explorer »

Indiquez le chemin de votre piste audio, puis cliquez sur le bouton « valider ».

Pour éviter tout risque de lenteur et d'accès au lecteur CD, il est très fortement conseillé de copier les pistes audio sur le disque dur de l'ordinateur.

Quand une musique est attribuée à un tableau, le chemin de la piste audio apparaît dans la colonne « Description » de la séquence :

Lignes	Qté	Type	Description
Sequence			
Tableau 1 - Temps : 38 s			C:\Program Files\Artifeu\Piste1.mp3

Le logiciel a été conçu de telle façon que : 1 tableau = 1 piste audio.

Il n'est donc pas possible d'attribuer une piste audio pour 2 tableaux même consécutifs. A chaque changement de tableau, le logiciel *Artifeu* va lire la piste audio attribuée au tableau en cours.

Par contre, si votre piste audio a une durée supérieure à la durée du tableau, elle sera coupée nette quoi qu'il en soit lors du passage au tableau suivant.

E6. Exécution d'une séquence

Pour réaliser des spectacles pyromusicaux de qualité sans matériel professionnel coûteux (juste avec une console de tir à déclenchement manuel voire une planche à clous), il faut pouvoir déclencher les artifices à des temps bien précis pour qu'il y ait une harmonie entre la musique (souvent lue sur une platine CD) et les effets. Il est alors difficile pour une personne seule de surveiller le chronomètre général, de suivre le temps de lecture de la platine CD et de déclencher la bonne ligne au bon moment.

Le logiciel *Artifeu* résout ce problème puisqu'il vous indique les Tops de tirs et gère la musique. Vous n'aurez donc qu'à vous concentrer sur les feux rouges/verts pour déclencher les lignes.

Positionnez-vous sur l'onglet « **Exécution** ».

Vous obtenez la fenêtre suivante qui vous indique :

- Le compteur général,
- Le panneau de commande,
 - ▶ Déclenche la lecture de la séquence
 - ▶ Arrête la lecture avec possibilité de reprise au même endroit
 - ▶ Arrête la lecture sans possibilité de reprise
 - ▶ Remet la séquence en état initial prête à démarrer
- Le tableau des lignes en cours,
- Le N° de la prochaine ligne à tirer,
- Les feux donnant le TOP,
- Un curseur pour gérer le volume général.



Pour lancer l'exécution d'une séquence, appuyer sur « Start »

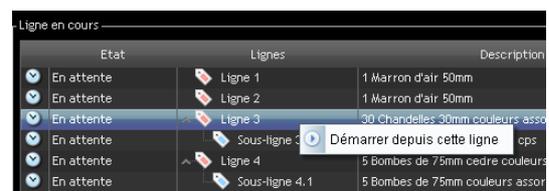
Suivez maintenant attentivement le déroulement de la séquence et laissez-vous guider par le jeu de feux rouges/verts.

L'encadré du bas nommé « Prochaine ligne » vous notifie le Numéro de la prochaine ligne à tirer et l'encadré « Prochain tir » vous indique dans combien de temps se fera le départ. Le décompte des trois dernières secondes est symbolisé par les feux rouges qui s'éteignent. Le TOP de tir de la ligne vous est donné par les trois feux verts.



Si vous souhaitez commencer l'exécution d'une séquence au tableau 4 par exemple, vous pouvez le faire en faisant un clic droit sur la ligne concernée et choisir « Démarrer depuis cette ligne ».

Cela s'avère utile en phase de création pour tester les derniers tableaux et le bouquet sans avoir à balayer tout le feu.

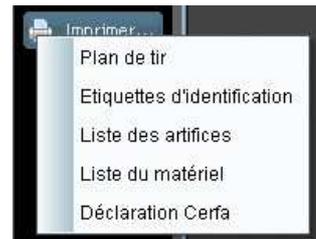


E7. Impressions

Sur l'onglet « **Conception** », un clic sur le bouton « Imprimer... » (situé dans le Menu de droite) permet d'accéder à la liste des différentes éditions proposées par le logiciel *Artifeu*.

Choisissez celle que vous souhaitez pour la voir apparaître à l'écran.

Toutes les éditions sont au format .pdf ce qui permet de les enregistrer sur un support de sauvegarde amovible et de les imprimer sur un autre ordinateur si besoin.



E71-Plan de tir

Cette fonction permet d'éditer le plan de tir. Vous retrouvez toutes les informations utiles à la préparation sur le terrain :

- Le nom de votre séquence,
- La date d'impression,
- Le détail et le temps de chaque tableau ainsi que le fichier audio associé,
- Les numéros de lignes et la description de chaque artifice,
- Les tops de mise à feu,
- Le temps total de la séquence.

Mise à feu		Ligne	Description	Délai	Durée	
00:00:05	Ligne 1	9 Chandelle romaine Chandelle calibre 20 mm 30 secondes 10 comètes argent			5	12
00:00:13	Ligne 2	2 Batterie d'artifices PACK CD 19/30 POT A FEU CRACKERS A BOMBETTES CRACKERS			8	15
	Sous-ligne 2.1	1 Batterie d'artifices Pack CW 21 Coups comètes rouges/Bombes rouges et timerain				12
	Sous-ligne 2.2	1 Batterie d'artifices Pack CZ 25 coups comètes bl/bbe cascade/rouge/vertel/ jaune			3	15
00:00:18	Ligne 3	5 Bombe 75 mm pluie argent			5	15
	Temps mort					5

Tableau 1 - Temps : 38 s *Piste1.mp3*

Mise à feu		Ligne	Description	Délai	Durée	
00:00:38	Ligne 4	2 Batterie d'artifices Pack CD 19 Coups Bombes crackers à fleurs crackers / Salve 3 coups				23
	Sous-ligne 4.1	2 Batterie d'artifices Pack CW 21 Coups Mosaïque assortie à traînée			10	15
	Sous-ligne 4.2	3 BOMBE 100 MM MOSAÏQUE ROUGE			15	12
00:00:43	Ligne Enbrassement	10 Pot à feu 100 mm rouge			5	25

Tableau 2 - Temps : 30 s *Piste2.mp3*

Temps de la sequence : 01 mn 08 s

Page 1 / 1

Edité avec ARTIFEU - Version 1.5 - www.artifeu.fr

E72-Étiquettes d'identification

Lors de la création d'une ligne, dans le cadre « matériel », il est proposé un champ nommé « nombre d'étiquettes ». Cela permet d'éditer ensuite des planches d'étiquettes pour le repérage des artifices sur le terrain. Une étiquette comporte les éléments d'identification suivants :

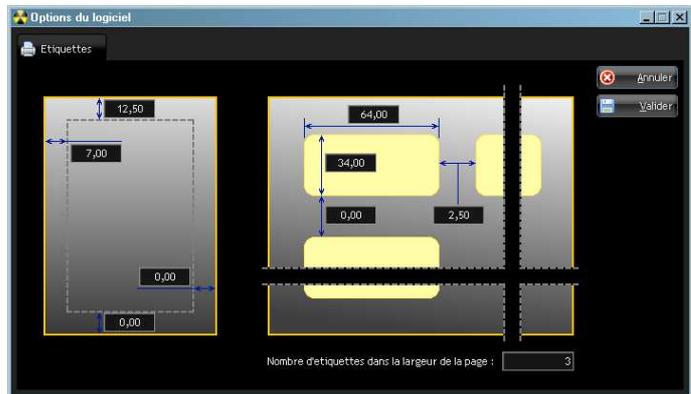
- Le numéro de la ligne et le numéro du tableau,
- La quantité d'artifice,
- La description de l'artifice,
- La zone d'implantation de l'artifice,
- Le type de retard (si existant).

E - UTILISATION

Le modèle choisi est une pose de 24 étiquettes 64x34mm par planche A4 (3 de front sur 8 de haut).
Quelques exemples d'étiquettes :

LIGNE 2	T1	LIGNE 2	T1	SOUS-LIGNE 2.1	T1
2 x PACK CD 19/30 POT A ...		2 x PACK CD 19/30 POT A ...		1 x Pack CW 21 Coups com...	
Zone 1		Zone 1		Zone 1	
SOUS-LIGNE 2.2	T1	LIGNE 3	T1	LIGNE 3	T1
1 x Pack CZ 25 coups com...		5 x Bombe 75 mm pluie ar...		5 x Bombe 75 mm pluie ar...	
Zone 1		Zone 2 Mortier		Zone 2 Mortier	
		Retard : R3		Retard : R3	

Vous avez la possibilité d'adapter le format et la mise en page de l'impression des étiquettes grâce à un outil que vous trouverez dans le menu « Application/Options » :
Vous pouvez y modifier les marges, le format des étiquettes, le nombre d'étiquettes de front par planche, les espaces inter-étiquettes.



E73-Liste des artifices

Selon l'article 19 de l'arrêté du 31 Mai 2010, le dossier de déclaration d'un spectacle pyrotechnique doit être accompagné de « la liste des produits mis en oeuvre lors du spectacle comportant la dénomination commerciale, le calibre, la catégorie de classement, le numéro d'agrément ».

Pour vous aider dans vos démarches administratives, Artifeu va éditer cette liste automatiquement selon les artifices renseignés dans la séquence.

 ARTIFEU		LISTE DES ARTIFICES - EXEMPLE1					26/03/2013
Description	Qté	Masse Totale (g)	Agrement	Catégorie	DS (m)	Calibre	
Chandelle calibre 20 mm 30 secondes 10 comètes argent	9	819,00	AD/CH/60347	K2	35	20	
PACK CD 19/30 POT A FEU CRACKERS A BOMBETTES CRACKERS	2	780,00	BA/70822/07/13	K3	35	30	
Pack CW 21 Coups comètes rouges/Bombes rouges et timerain	1	491,00	BA/73928/11/15	K3	40	30	
Pack CZ 25 coups comètes bl/bbe cascade/rouge/verte/jaune	1	491,00	BA/73931/11/15	K3	45	30	
Bombe 75 mm pluie argent	5	800,00	AD/BB/65028	K3	90	75	
Pack CD 19 Coups Bombes crackers à fleurs crackers / Salve 3 coups	2	696,00	BA/73926/11/15	K3	50	30	
Pack CW 21 Coups Mosaïque assortie à traînée	2	960,00	BA/74029/11/15	K3	60	30	
BOMBE 100 MM MOSAIQUE ROUGE	3	960,00	AD/BB/65274	K3	100	100	
Pot à feu 100 mm rouge	10	3680,00	AD/IMG/56886	K3	60	100	
Nombre d'artifices: 35		Masse active totale : 9.677 Kg					
Edité avec ARTIFEU - Version 1.5 - www.artifeu.fr						Page 1 / 1	

E74-Liste du matériel

Le logiciel récupère ici les informations du cadre « Matériel » renseigné sur chaque ligne de la séquence. Cette édition permet d'avoir une liste récapitulative du nombre total d'accessoires pyrotechniques (peignes retards) et non pyrotechniques (batteries).

	ARTIFEU	LISTE DU MATERIEL - EXEMPLE1 26/03/2013
Zone de tir : Zone 1		
3 batteries 'Porte chandelle'		
Zone de tir : Zone 2 Mortier		
1 batterie '5x75 droit'		
1 peigne de retard 'R3'		
1 batterie '3x100 éventailé'		
1 peigne de retard 'R4'		
Edité avec ARTIFEU - Version 1.5 - www.artifeu.fr		Page 1 / 1

E75-Déclaration Cerfa

Selon l'article 19 de l'arrêté du 31 Mai 2010, le dossier de déclaration d'un spectacle pyrotechnique comporte :

« le formulaire de déclaration complété ». Il s'agit du document CERFA 14098*01.

Comme pour la liste des artifices (paragraphe E73), *Artifeu* vous permet de pré remplir ce document.

Une fenêtre de saisie de données apparaît. Les données sur les artificiers sont issues de la « liste des artificiers » et donc enregistrées dans la base ce qui évite de les retaper à chaque fois.

Saisie des informations de la Déclaration Cerfa		Annuler
Préfecture et commune		Valider
Préfecture :	89 Aube	
Commune :	Carisey	
Organisateur du spectacle		
Société / Collectivité : Mairie de Carisey		
Informations concernant le spectacle		
Lieu du tir :	Carisey	Date : 14/07/2013
Qté de Matière Act. :	9,677 Kg	Horaires : 22:30
Catégories d'artifices utilisés : K2, K3		
Informations concernant le stockage		
Lieu de stockage : Néant		
Informations sur l'artificier		
Civilité :	M.	
Nom :	JOFFRIN	
Nom d'usage :		
Prénoms :	Cédric	
Date de naissance :	28/07/1975	Ville de naissance : Saint André les Vergers
Dpt. de naissance :	10	Pays de naissance : France
Certificat de qualification		
Délivré par :	Préf. d'Aube	le : 16/02/2012 Valable jusqu'au : 15/04/2014
Agrément préfectoral		
Délivré par :		le : Valable jusqu'au :

Une fois toutes les informations saisies, cliquez sur le bouton « Valider ». L'édition pdf de la déclaration de spectacle pyrotechnique apparaît alors à l'écran.

FORMULAIRE DE DÉCLARATION DE SPECTACLE PYROTECHNIQUE
Décret n°2010-580 du 31 mai 2010
Annéé du 01 mai 2010 pris en application du décret n°2010-580 du 31 mai 2010

A compléter intégralement et à signer

Ce formulaire permet de déclarer un spectacle pyrotechnique conformément à l'article 4 du décret n° 2010-580 du 31 mai 2010 relatif à l'acquisition, la détention et l'utilisation des articles de divertissement et des articles pyrotechniques destinés au théâtre. La déclaration est à adresser, accompagnée des pièces justificatives, à la mairie de la commune et à la préfecture du département ou se déroulera le spectacle pyrotechnique 1 mois au moins avant la date du spectacle.

Préfecture : 89 Auxerre
Commune de : Carisey

1. IDENTIFICATION DE L'ORGANISATEUR DU SPECTACLE

Nom de la société / collectivité territoriale : Mairie de Carisey

Identité de la personne physique représentant le cas échéant la personne morale :

Mlle Mme Monsieur

Nom : _____
Nom de naissance Nom d'usage (nom de famille, Ca : nom d'époux (es))

Prénoms : _____
Autre nom, sans tenir du futur aut

Né(e) le : _____ à _____
Jour Mois Année Commune Département Pays

Adresse personnelle : _____
V° de la voie Extension (N, bis, J) Type de voie (avenue, etc.) Nom de la voie

Complément d'adresse (logis, casiers, appartements, immeuble, bâtiment, etc.) : _____
Lieu d1 1ère postal

Code postal : _____
Commune

Téléphone (surtaxé) : _____
Commune

Courriel (surtaxé) : _____

2. INFORMATIONS CONCERNANT LE SPECTACLE

Lieu de tir : Carisey Date du tir : 14/07/2013 Horaire du tir : 22:30

Quantité totale de matière active : 9,677 Kg

Type d'articles utilisés (préciser les catégories) : R2, R3

3. INFORMATIONS RELATIVES AU STOCKAGE MOMENTANÉ AVANT SPECTACLE

Lieu de stockage momentané des articles : Néant

Identité du responsable de stockage :

Mlle Mme Monsieur

Nom : _____
Nom de naissance Nom d'usage (nom de famille, Ca : nom d'époux (es))

Prénoms : _____

Né(e) le : _____ à _____
Jour Mois Année Commune Département Pays

Coordonnées pour être joint en cas d'urgence : _____

4. INFORMATIONS CONCERNANT LE RESPONSABLE DE LA MISE EN ŒUVRE DES ARTICLES DE DIVERTISSEMENT OU ARTICLES PYROTECHNIQUES DESTINÉS AU THÉÂTRE

Mlle Mme Monsieur

Nom : JOFFRIN
Nom de naissance Nom d'usage (nom de famille, Ca : nom d'époux (es))

Prénoms : Cédric

Né(e) le : 28/07/1975 à Saint André les Vergers 10 France
Jour Mois Année Commune Département Pays

Certificat de qualification* : _____

Delivré par : Préf. d'Auxerre le 16/02/2012 Valable jusqu'au : 15/04/2014

Agrement préfectoral* : _____

Delivré par : _____ le _____ Valable jusqu'au : _____

* A renseigner le cas échéant

5. PIÈCES À JOINDRE À VOTRE DÉCLARATION

- La schéma de mise en œuvre du spectacle
- La liste des dispositions destinées à limiter les risques pour le public et le voisinage
- La liste des produits utilisés (dénomination commerciale, calibre, classement, numéro d'agrément ou numéro de certification CE de type)
- La présentation des conditions de stockage des produits (en cas de stockage momentané)
- Copie du certificat de qualification C4 en cours de validité*
- Copie de l'agrément préfectoral en cours de validité*
- Copie de l'attestation d'assurance responsabilité civile

6. SIGNATURE DE LA DÉCLARATION

Je certifie sur l'honneur l'exactitude des renseignements mentionnés ci-dessus.

Déclaration établie le : _____ à : _____

Nom et qualité du déclarant : _____

Signature : _____

RÉCEPISSÉ DE DÉCLARATION DE SPECTACLE PYROTECHNIQUE

Cadre réservé à l'administration

N° d'enregistrement : _____
Année : _____ Numéro : _____

Formulaire reçu le : _____ Cachet de l'administration

E8. Aide et supports

Le Menu « ? » donne accès à plusieurs rubriques consultatives :

- **Décrets et réglementation** : visualisation des textes de lois officiels en vigueur,
- **Manuel** : consultation du manuel d'utilisation d'*Artifeu*,
- **A propos** : Informations générales sur le logiciel et la licence.



E9. Conseils et astuces

- Pour avoir accès aux propriétés d'un élément (tableau, ligne ou sous-ligne), soit vous utilisez le menu contextuel (clic droit puis « propriétés ») soit vous double-cliquez sur l'élément.
- Fermez toutes les applications inutiles quand vous utilisez *Artifeu* lors du tir du feu (Exécution de la séquence). Cela peut perturber le bon déroulement de la séquence et la lecture des pistes audio.
- La fonction « glisser/déplacer » vous permet de prendre une ligne dans un tableau (en maintenant le clic gauche) et de la déplacer dans un autre. Si vous souhaitez copier une ligne, faites de même mais en maintenant enfoncée la touche « Ctrl » du clavier.
- Pour supprimer un élément (tableau ou ligne), vous pouvez soit le sélectionner et appuyer sur la touche « Suppr » du clavier soit faire un clic droit dessus (ouverture du menu contextuel) et choisir « supprimer... ».
- Une fonction « Annuler/Rétablir » la dernière opération est accessible depuis le menu « Édition ». Cela vous permet de revenir en arrière si vous avez fait une mauvaise manipulation.